VISIT…

LANZAROTE
Caliente.com

# Corso di Go di Shigeno Yuki

Lezione 1 - Go Club Milano 27 marzo 1999

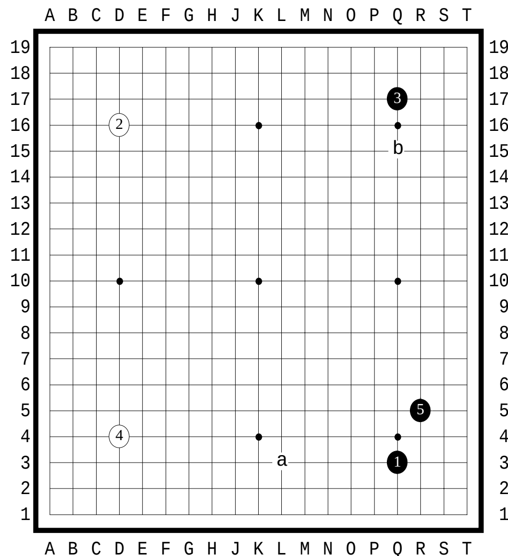
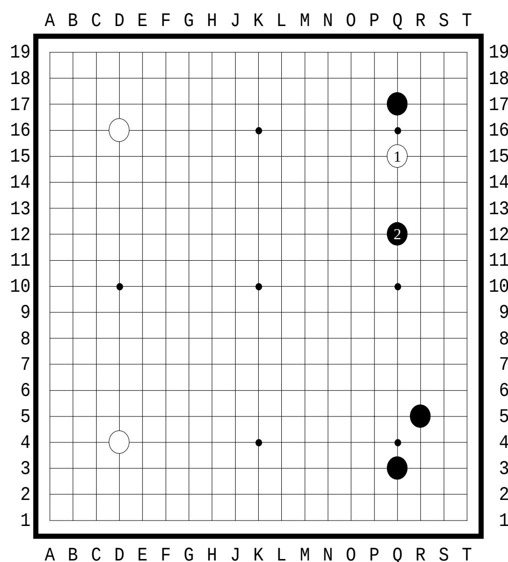



Figura 1 (mosse 1-5)

Nero 5. Adesso a e b sono miai. Se bianco occupa a nero occupa b e la partita è in equilibrio.
Non è semplice dire se 5 sia meglio alta o bassa. Se 5 è giocata alta poi forse bianco giocherà in b perché la forma nera sul lato è aperta. Invece se la pietra è bassa nero risponderà a bianco b con una pinza e la partita è subito una battaglia (si veda Dia 1).




Dia 1

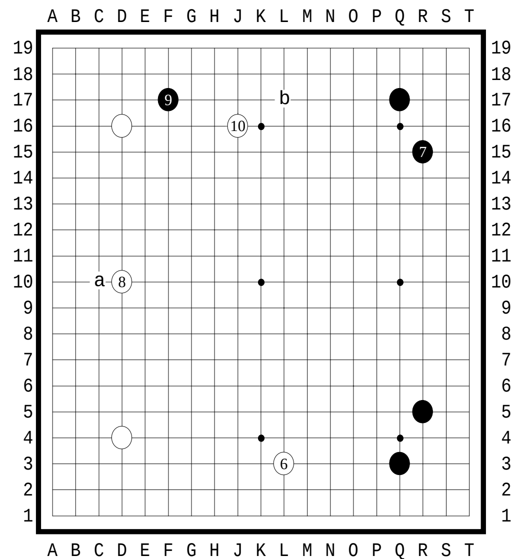
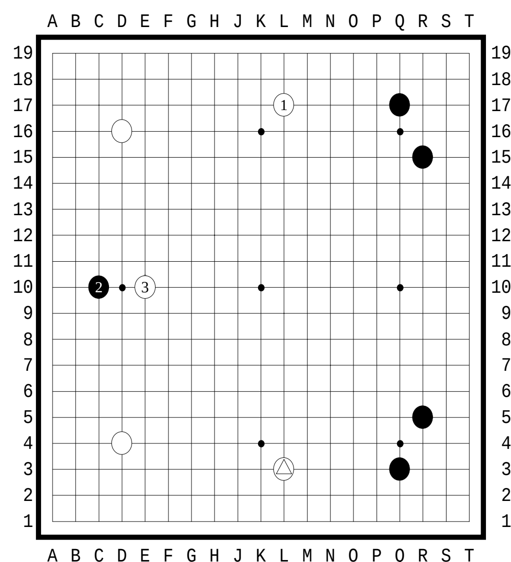


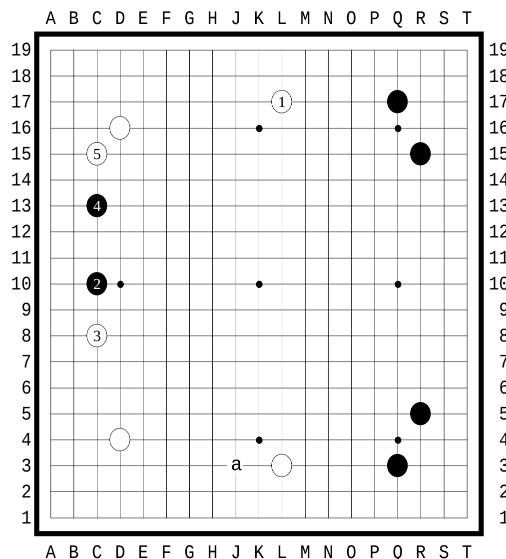

Figura 2 (mosse 6-10)

Bianco 8. Dopo nero 7 i punti a e b sono miai. Se bianco occupa b, nero dovrà giocare in a e allora bianco si troverà in vantaggio perché ha il komi e il sente. Bianco ha avuto uno sviluppo molto veloce. Ovviamente nero ha del territorio negli angoli mentre bianco non ne ha, però ora tocca a bianco giocare.
Se bianco sceglie questa strada (Dia 2) potrebbe considerare di giocare 3. Questo stile si chiama *cosmic go*, ma non è facile fare cosmic go in questa partita, visto che 1 e la pietra segnata hanno una posizione bassa.



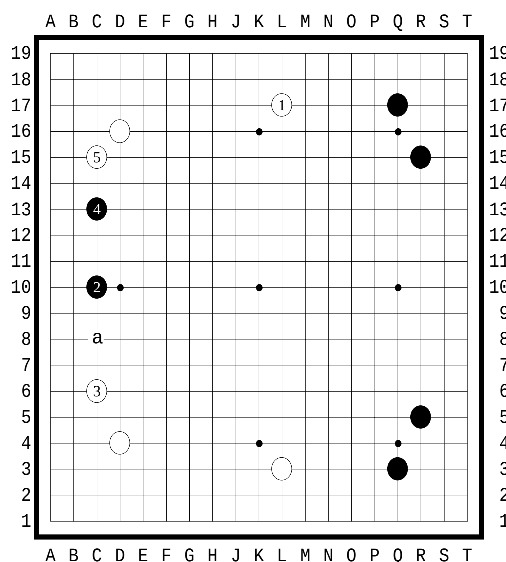

Dia 2

Probabilmente è meglio attaccare la pietra nera da un lato (Dia 4). Al termine dello scambio nero potrebbe attaccare bianco giocando in a.



Dia 4.

É meglio per bianco attaccare nero da vicino. Giocando come in Dia 5, bianco dovrà aggiungere un’altra mossa in a per chiudere nero tanto quanto fa la sequenza di in Dia 4.



Dia 5

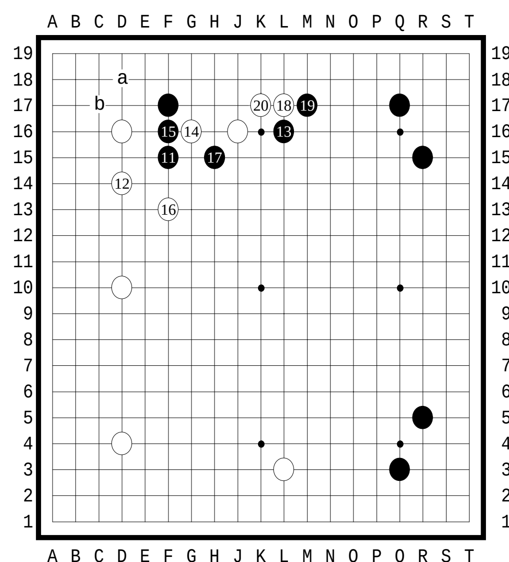
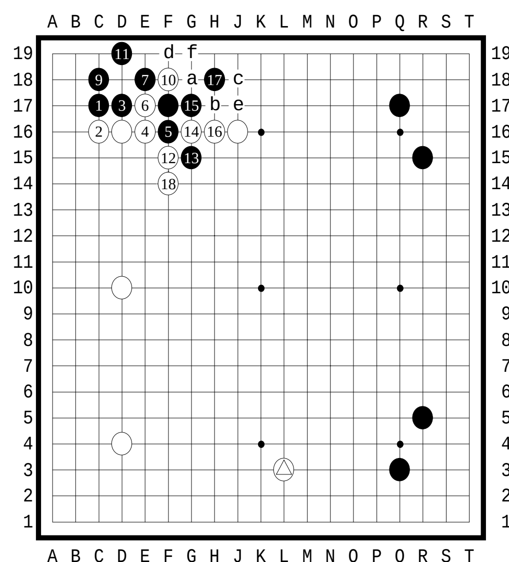


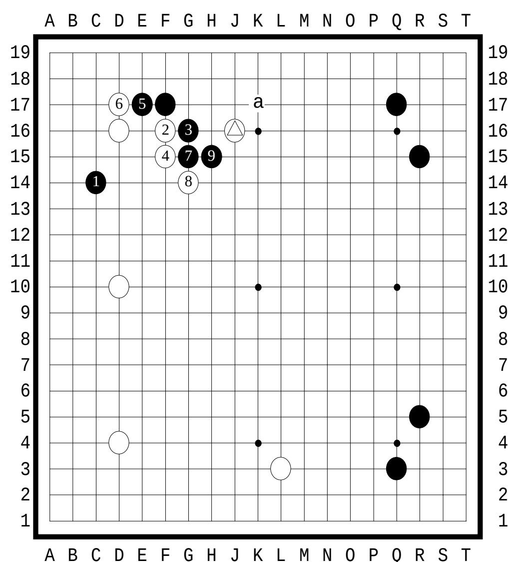
Figura 3 (mosse 11-20)

Nero 11. Dopo la pinza nero potrebbe entrare nell’angolo. Ne risulta la sequenza di Dia 6.



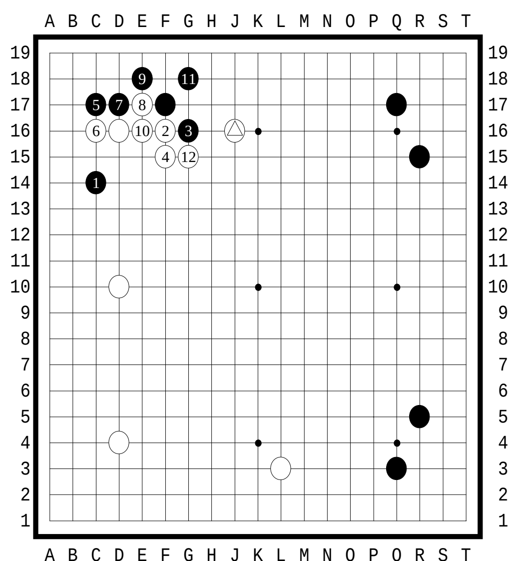
Dia 6

Dia 6. Se dopo bianco 4 nero gioca in 5 bianco spinge con 6, gioca 8 a sinistra di 7, obbliga nero a catturarla dando atari con 10 e poi sacrifica anche questa pietre chiudendo con 12. Da bianco 6 a bianco 18 le risposte di nero sono tutte obbligate. Inoltre bianco ha a disposizione una sequenza forzante che inizia sacrificando un’altra pietra in a. Dopo nero f bianco ha chiuso nero in sente, quindi è inutile che nero o bianco giochino ancora sul lato superiore. Dopo questa sequenza bianco ha un magnifico muro. Peccato la la pietra seqnata sia in una posizione bassa. Quella pietra sarebbe probabilmente collocata sull’hoshi.



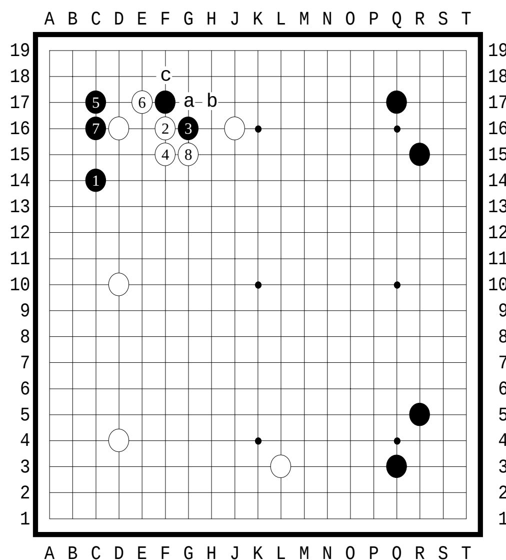

Dia 7

Dia 7. Nero 11 potrebbe essere giocata dall’altro lato. In tal caso ci sono molte possibilità. Una è mostrata in Dia 7. Fino a bianco 6 è il joseki tsuke-nobi (attacca e estendi). Il joseki prosegue con una mossa nera in
a, ma in questa partita nero non può giocarla a causa della pietra bianca segnata. Deve salire con 7, ma dopo bianco 8 per uscire non gli resta che fare una brutta forma con 9.



Dia 8

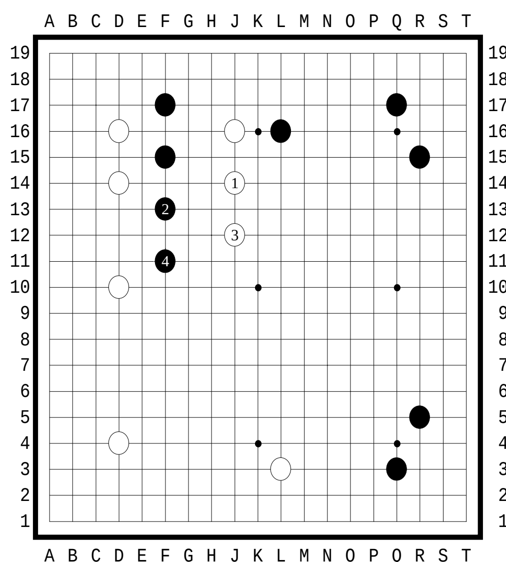
Dia 8. Nero potrebbe usare 5 per invadere l’angolo. La sequenza del diagramma è joseki, ma non è un buon risultato per nero visto che la pietra segnata lo tiene confinato. Sarebbe stato meglio invadere l’angolo direttamente con nero 9 così la pietra bianca non sarebbe stata sul posto e il lato sarebbe stato ancora aperto.




Dia 9

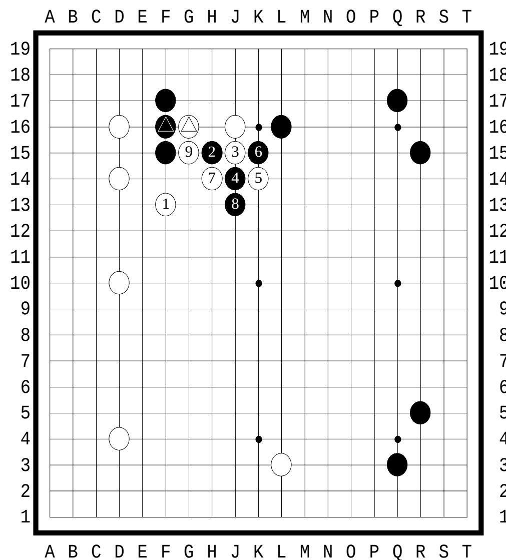
Dia 9. Questa è un’altra possibile sequenza. Bianco non deve giocare 8 in a, altrimenti nero gli dà atari in b obbligandolo a catturare in c e nero crea molto aji in quest’area. Comunque in questa partita bianco deve scegliere la sequenza dia dia 8.

Nero 13. Nero ha perso l’opportunità di giocare lo scambio a-b (figura 3). La mossa 13 della partita sarebbe stata meglio dopo questo scambio. Comunque 13 è nel posto giusto: è la direzione corratta ed è una buona estensione dal lato.



Dia 10

Bianco 14. Bianco non può limitarsi a salire come mostrato in Dia 10. In questo modo la partita è troppo semplice per nero.



Dia 11

Dia 11. Lo scambio delle due pietre segnate serve a bianco preparare la sequenza del diagramma, che culmina nel taglio di 7 e alla cattura di nero 2. Senza la pietra bianca segnata il taglio conduce ad un combattimento non favorevole a bianco.

Bianco 16. Questa è la mossa corretta.

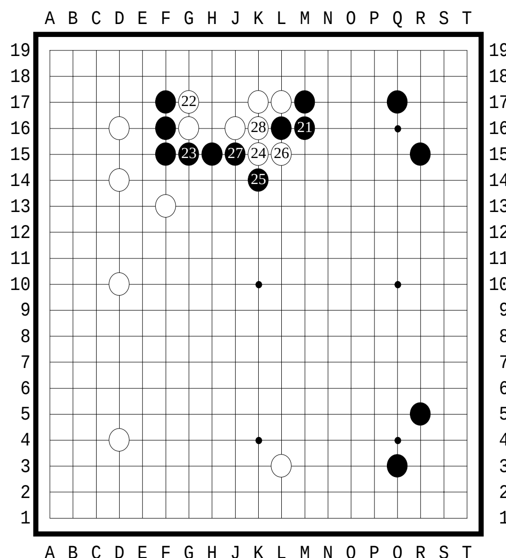
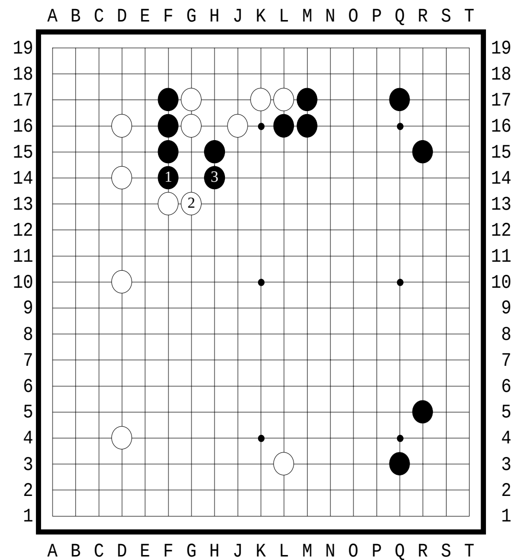


Figura 4 (mosse 21-28)

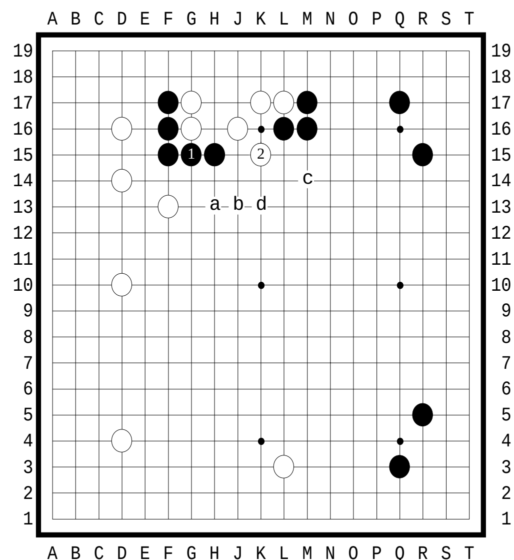
Nero 21. Questo risultato è molto buono per nero.

Nero 23. Questa mossa risolve il problema del taglio, ma il modo migliore per farlo è mostrato in Dia 12. I punti occupati da nero sono migliori di quello occupato in partita. In generale bianco è rimasto con una forma molto brutta. Adesso nero non ha bisogno di uccidere il gruppo bianco. Uccidere il gruppo è in ogni caso molto difficile e non è chiaro come si possa fare. Nero deve sforzarsi di trovare il modo di sfruttare la debolezza di bianco per acquisire un vantaggio in termini di punti.



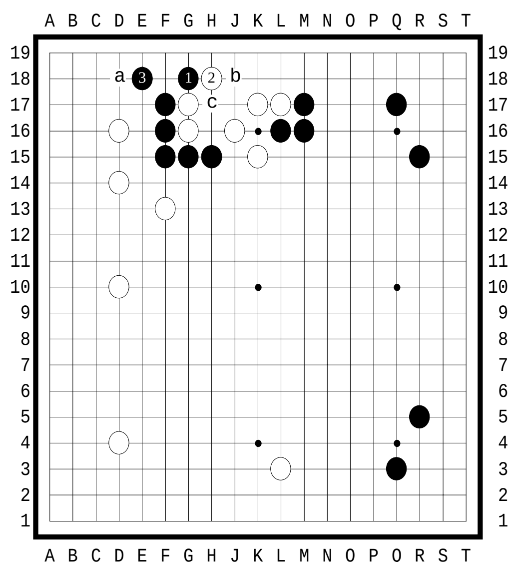
Dia 12

Nero 25 e 27. Con questa sequenza nero schiaccia bianco come se stesse spremendo un tubetto di maionese, ma il risultato è di farlo entrare nel proprio territorio. Chiaramente non è un buon risultato.



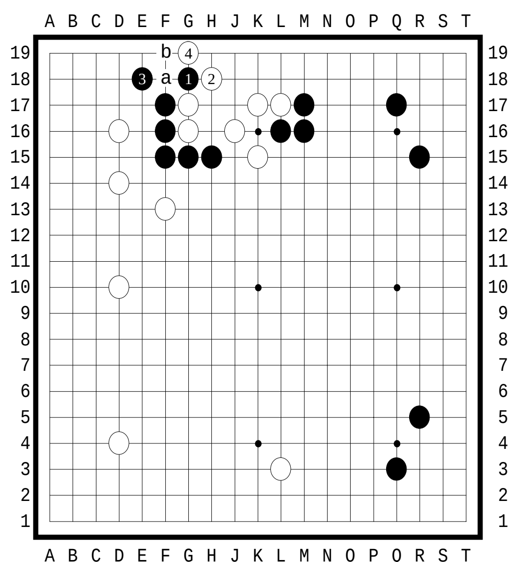
Dia 13

Dia 13. Nero potrebbe pensare di giocare a, b o c. In ogni caso bianco risponde con d e scappa. Le mosse a e b sono del tutto inefficaci: è come se nero avesse passato. Invece se nero giocasse c, non solo avrebbe ottenuto una forma pesante, ma dopo bianco d e nero a si arriverebbe al paradosso: ora è nero a dover scappare. Infatti il suo gruppo sulla sinistra non ha ancora occhi! É quindi il caso che nero scelga un'altra strategia.




Dia 14

Dia 14. Visto che giocare nel centro non dà nessun risultato è meglio che nero giochi sul lato per fare occhi e punti. Un modo per farlo è la sequenza di Dia 14. Se bianco chiude l'angolo con a, lo scambio nero b per bianco c lascia bianco senza occhi.




Dia 15

Dia 15. Se bianco sceglie invece di dare atari con 4, nero è obbligato a malincuore ad accettare il ko giocando b. Infatti lo scambio bianco 4 per nero a è buono per bianco. Purtroppo per nero è difficile trovare minacce a questo punto della partita. É una scelta difficile.

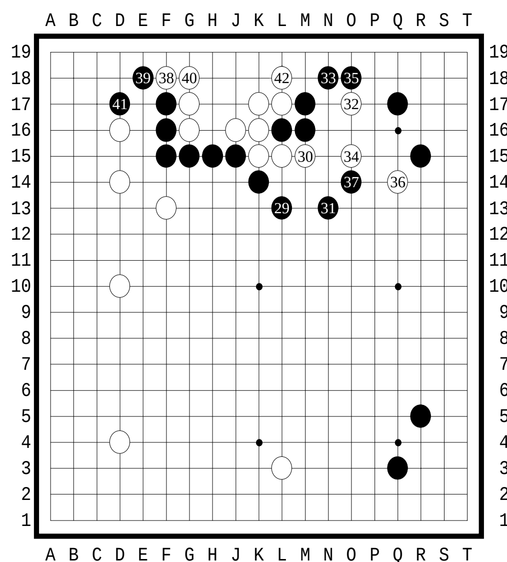
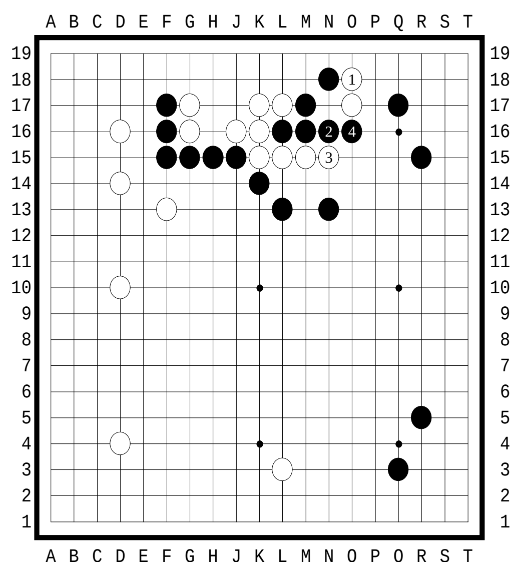



Figura 5 (mosse 29-41)

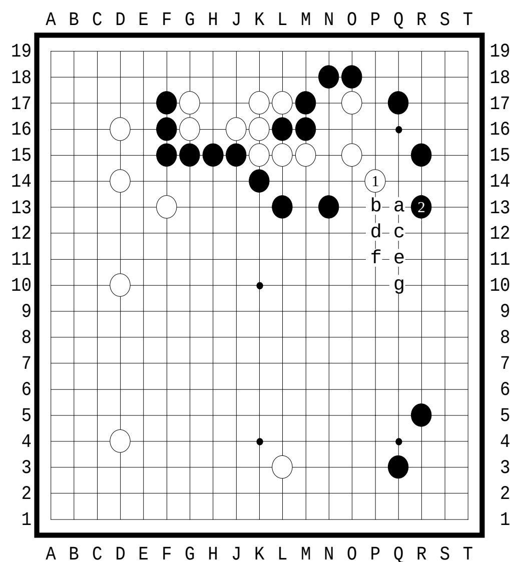
Nero 29. Questa mossa non va bene perché permette a bianco di continuare a spingere con 30.

Bianco 34. Dopo nero 33 bianco non può scendere in seconda linea, pena il materializzarsi della sequenza di Dia 16: alla fine bianco non può giocare 4 e lasciare che nero occupi 5 e quindi le sue due pietre sono perse senza aver ottenuto nulla in cambio.



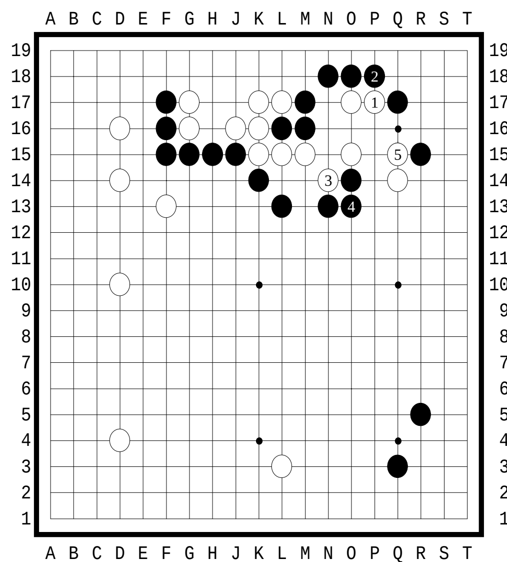
Dia 16

Bianco 36. Se bianco avesse giocato come in Dia 17 nero avrebbe dovuto rispondere in terza linea. Rispondere in a è infatti un grosso errore perché poi nero dovrà rispondere ad ogni spinta di bianco fino a perdere il sente (sequenza a-g). Ora, le pietre nere in quarta linea fanno solo tre o quattro punti in più di quanti ne avrebbero fatti se fossero state in terza, e perdere il sente per così poco non è ammissibile.



Dia 17

Bianco 38. Bianco poteva giocare la sequenza da 38 a 42 in ogni momento, e quindi se proprio doveva farla era meglio giocarla subito. Tuttavia non è una buona sequenza perché lo scambio 38-40 contro 39-41 è buono per nero, che fa occhi e prende l'angolo.



Dia 18

Dia 18. Sarebbe stato meglio per bianco giocare questa sequenza.

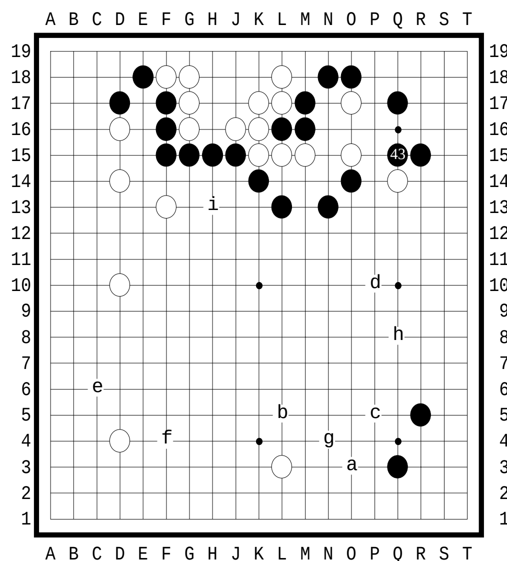
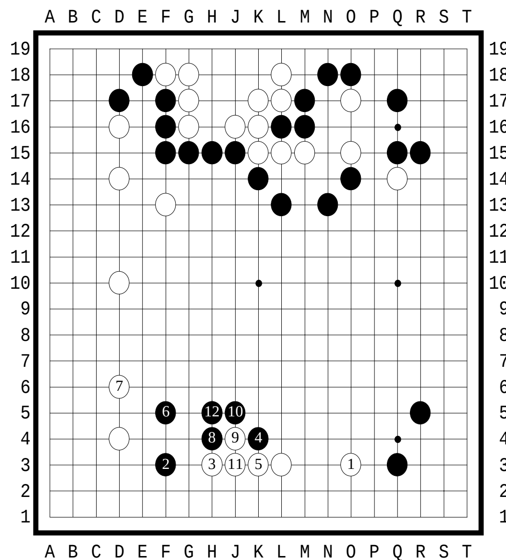


Figura 6 (mossa 43)

Dopo nero 43 bianco ha il sente. Su richiesta di Shigeno il pubblico suggerisce le mosse a, b, c, f, i.
Shigeno raccomanda di giocare nella zona dell'angolo, e oppure f. Si deve giocare sul lato più debole, quindi il punto migliore pare essere f. Dopo f i punti a, g, h diventano miai.

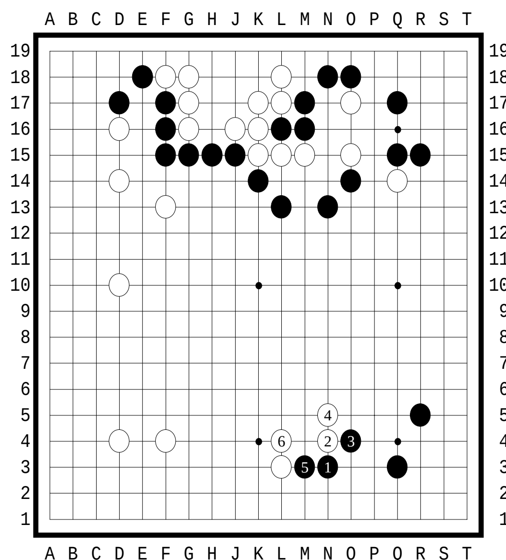
La mossa a sembra più grande di una nell'angolo, ma se nero invade come in Dia 19, bianco perde molti punti e nero è

sostanzialmente vivo. Ora, nero non ha molti punti, ma neppure bianco e bianco aveva l’opportunità di farne molti giocando nell’angolo. Era il caso di giocare per i punti.

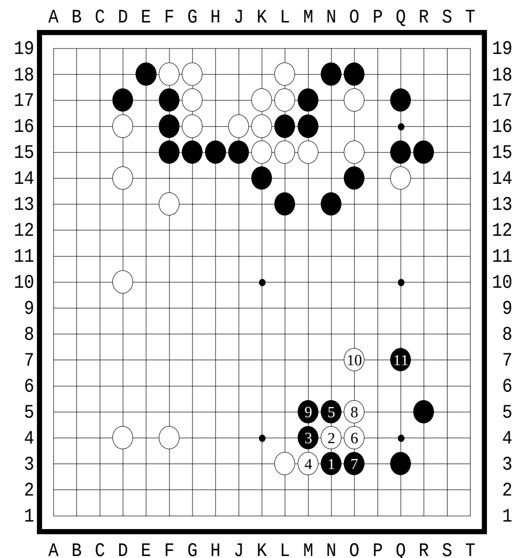



Dia 19

Nero non deve giocare a per la preoccupazione che la pietra in terza linea sul lato possa essere attaccata. Una persona del pubblico suggerisce la sequenza di Dia 20 per difenderla dopo nero 1. Questa sequenza ha il pregio di lasciare nero sovraconcentrato, ma è probabile che nero se ne renda conto e scelga di proseguire come in Dia 21. Dopo nero 11 bianco ha un gruppo piuttosto pesante e quindi bianco 2 di Dia 20 non è una buona idea.




Dia 20




Dia 21

Tornando alla figura 6, la mossa b lascia troppo spazio per le invasioni di nero, che tra l’altro ha una forza considerevole in alto. Le mosse c e d sembrano delle semplici riduzioni e giocare nell’angolo sembra meglio. Giocare in i è sicuramente sbagliato. É una specie di sonda (nozoki in giapponese, peep in inglese), ma non minaccia nulla: anche se bianco taglia nero ormai vive nell’angolo.

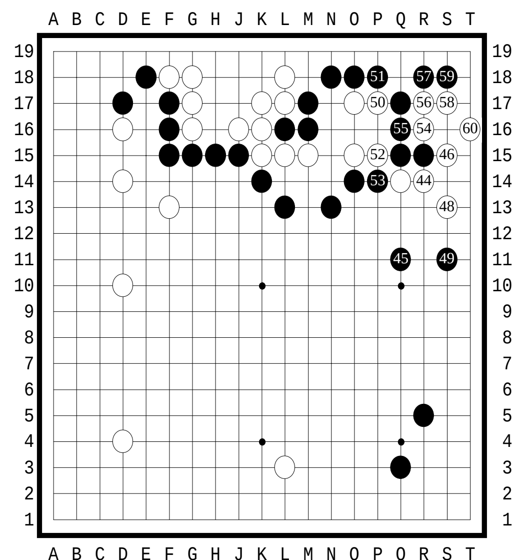


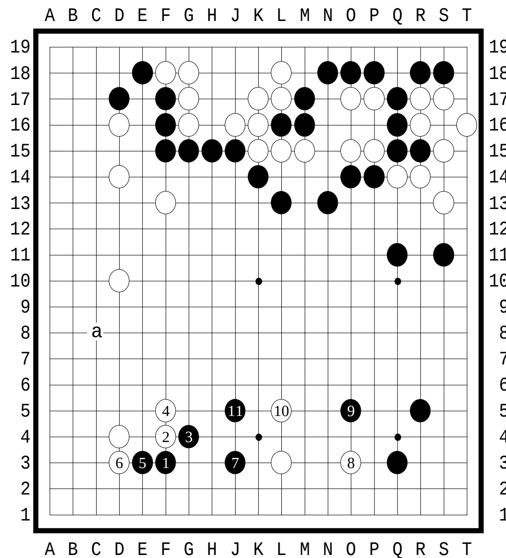

Figura 7 (mosse 44-60)
44 è la pietra catturata da 60

Bianco 44. Sembra pesante, ma in realtà è un tesuji notevole, che si concretizza nella sequenza fino a 60.

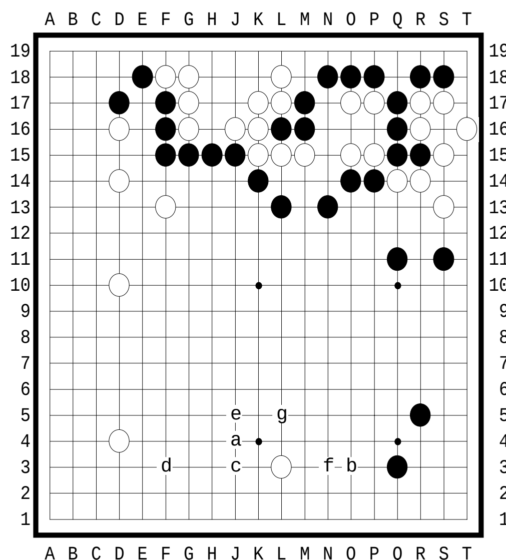
Nero 53. Visto che non può mantenere l’angolo dopo aver giocato questa mossa, nero

avrebbe dovuto difendere in 58 e lasciare che bianco si connetta giocando 53.

Dia 22. Bianco ha giocato un bel tesuji, ma ha concluso lo scambio gote e quindi era forse meglio giocare nell'angolo inferiore sinistro e lasciare il tesuji per dopo. Ora nero dovrebbe invadere il lato inferiore. Se bianco decide per il joseki tsuke-nobi non risolve i suoi problemi. Al termine dello scambio bianco ha ancora una posizione aperta e nero potrebbe invaderla in a. Nero resta in vantaggio. Inoltre ha una posizione molto solida ovunque.



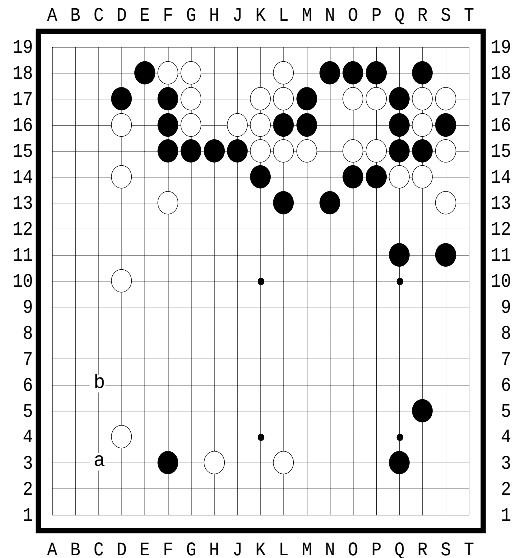

Dia 22




Dia 23

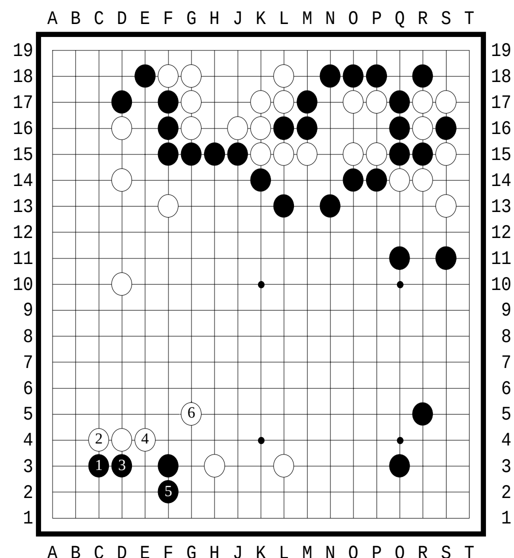
Dia 23. Ci sono altri punti possibili per l'invasione, ma nessuno buono come quello di

Dia 22. Invadere in a non va bene, perché bianco si stabilizza subito con b. Un'invasione in c spera di poter proseguire con bianco b e nero d. Tuttavia se bianco risponde in d ci sono due sequenze possibili: nero e, bianco b oppure nero f, bianco g.



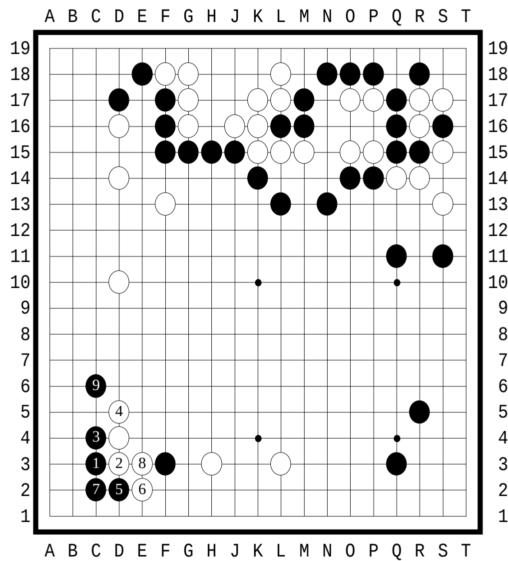

Dia 24

Dia 24. Ovviamente non è certo che bianco risponda all'invasione con il joseki tsuke-nobi. Potrebbe fare una pinza. Nero ha due risposte: invadere in a, o contropinzare in b.



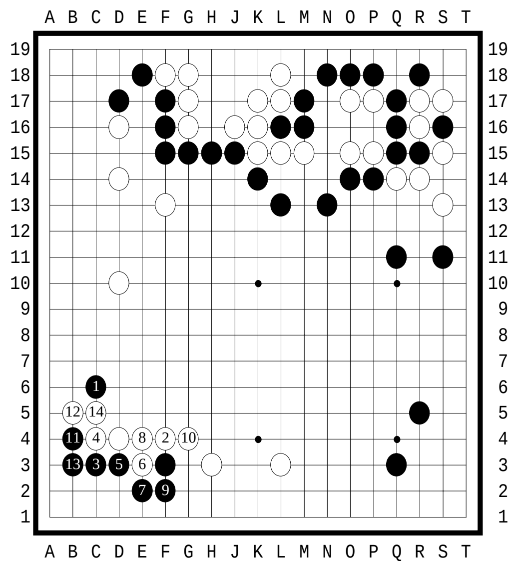

Dia 25

Dia 25. Se nero invade l'angolo bianco blocca sul lato sinistro e lo traforma in un'area dove potrà fare molti punti.



Dia 26

Dia 26. Ovviamente bianco non blocca sull’altro lato perché i punti che può fare qui sono meno di quelli che poteva fare dopo la sequenza di Dia 25.



Dia 27

Dia 27. La contropinza non porta ad un esito molto differente da Dia 25.

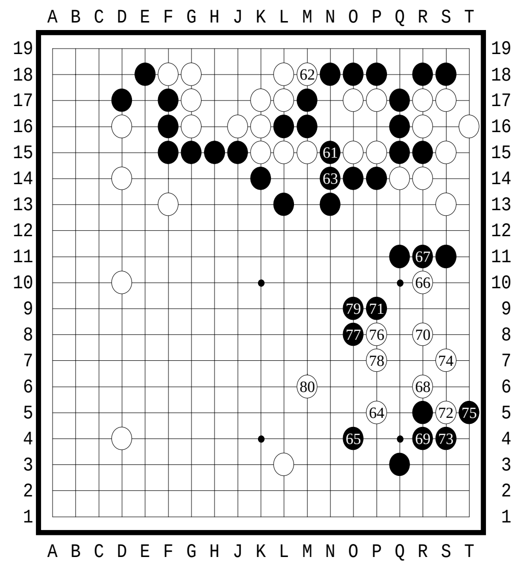
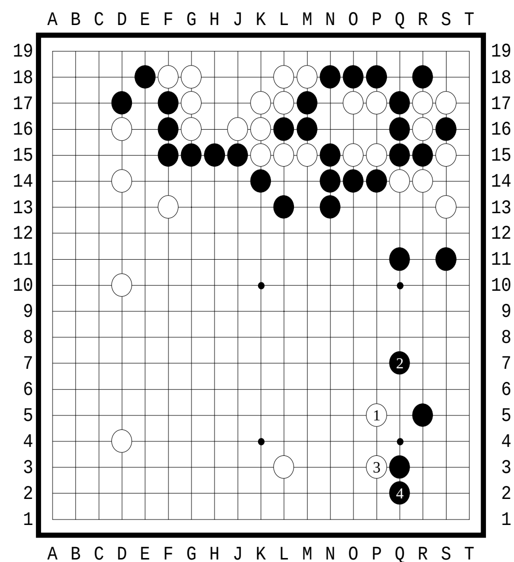


Figura 7 (mosse 61-80)

Nero 61. Questa mossa cattura quattro pietre bianche ma è piccola rispetto all’invasione del lato inferiore. Se nero deve proprio giocare subito è meglio farlo in 63 per connettere.

Bianco 64. Bianco gioca questa mossa per ridurre l’area di influenza nera. Come si può rispondere?



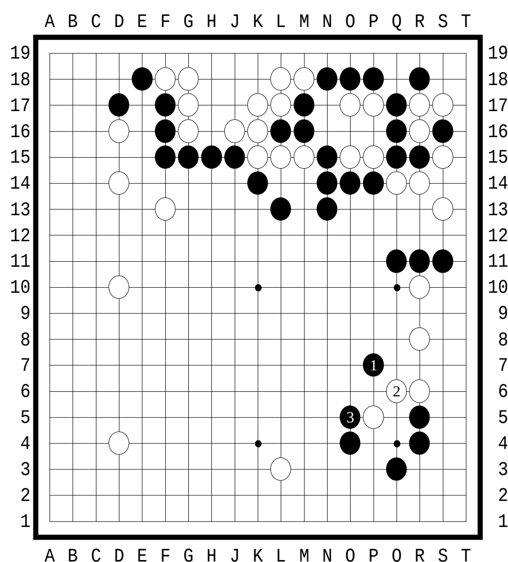
Dia 28

Dia 28. Se nero chiude il lato destro bianco gioca lo scambio 3-4 e chiude a sua volta il lato inferiore. L’area di influenza bianca è molto grande e la partita volge in suo favore.

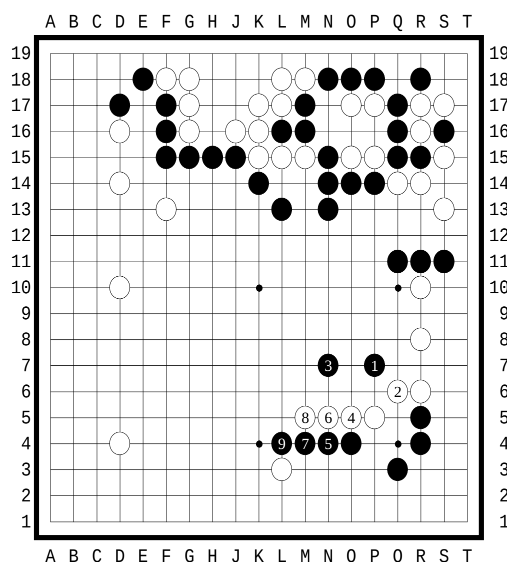
Nero 65. In effetti nero decide di attaccare la pietra bianca insinuandosi tra lei e la pietra sul lato.

Bianco 66. Bianco inizia una sequenza che ha l’obiettivo di dare una base al suo gruppo.

Nero 71. Questa è una brutta mossa. Pare che nero cerchi di circondare dei punti in centro mentre attacca bianco. In realtà i punti che nero può circondare sono pochissimi, così pochi che si può dire che questa sia una mossa da 0 punti. Una continuazione possibile è quella di Dia 29. In seguito nero potrà invadere tra le due pietre bianche sul lato inferiore. In alternativa nero potrebbe lasciar strada come in Dia 30. Se bianco dovesse scegliere di spingere nero sarebbe felicissimo di lasciarlo scappare, perché accompagnando la fuga farebbe una gran quantità di punti sul lato. La partita diventerebbe molto buona per nero. Notate che nero non ha necessità di uccidere il gruppo bianco, che peraltro non è ancora vivo.

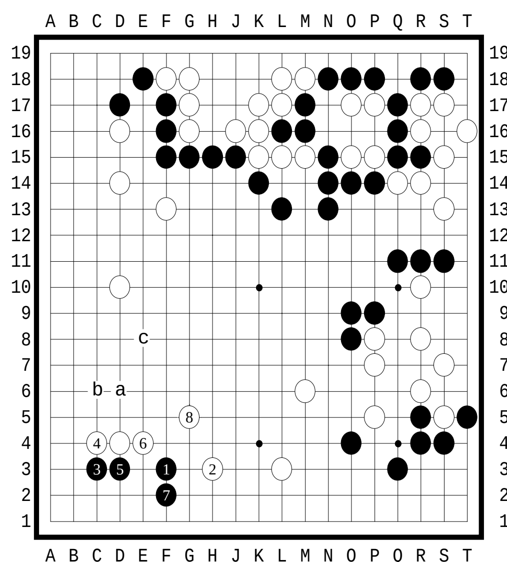


Dia 29



Dia 30

Bianco 80. Ora si possono contare i punti. Nero dovrebbe avere quasi 10 punti nell’angolo superiore sinistro, un po’ più di 10 nell’angolo inferiore destro, 25 punti nell’angolo superiore destro, e potrebbe ottenere 7 o 8 punti nell’ultimo angolo restante dopo l’invasione di Dia 31. Non ci sono punti in centro. In totale nero ha 52 punti, 55 al massimo. Bianco ne ha 8 in alto, 5 a destra e 2 per far vivere il suo gruppo debole a destra. Se si aggiungono i 5 punti e mezzo del komi si vede che a bianco servono un po’ più di 30 punti per pareggiare la partita. Sembra possibile che bianco riesca a ricavarli dal lato sinistro, quindi la partita è ancora in equilibrio. È una buona partita.



Dia 31

Dia 31. Se invece di pinzare con 2 bianco volesse giocare sul lato sinistro, sarebbe meglio giocare in b anziché in a. Invece, dopo la sequenza del diagramma nero potrà invadere in c.

**Federazione Italiana Giuoco Go**
Sito Internet: www.figg.org
Email: figg@figg.org
Telefono: 0347.32.12.801
Fax: 02.33.15.648